



Hak cipta dan penggunaan kembali:

Lisensi ini mengizinkan setiap orang untuk mengubah, memperbaiki, dan membuat ciptaan turunan bukan untuk kepentingan komersial, selama anda mencantumkan nama penulis dan melisensikan ciptaan turunan dengan syarat yang serupa dengan ciptaan asli.

Copyright and reuse:

This license lets you remix, tweak, and build upon work non-commercially, as long as you credit the origin creator and license it on your new creations under the identical terms.

BAB III

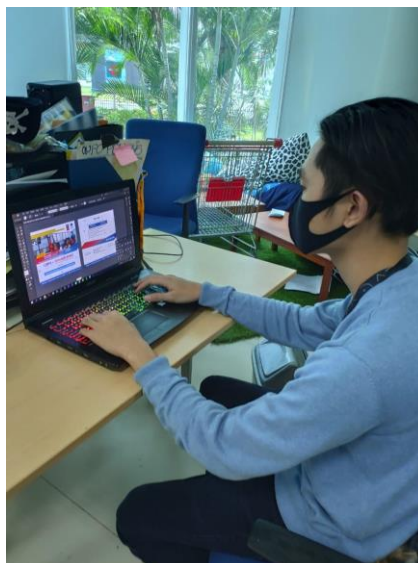
PELAKSANAAN KERJA MAGANG

3.1. Kedudukan dan Koordinasi

Penulis dalam menjalankan Praktik Kerja diposisikan sebagai desainer grafis intern di Divisi *Promotion & Production* di Universitas Multimedia Nusantara (UMN). Penulis selama menjalankan Praktik Kerja Magang memiliki tugas untuk membantu desainer grafis senior dalam membuat *poster / e-poster, web-banner, brochure, flyer / e-flyer*. Selain itu, penulis juga membantu *Public Relation* dalam menyediakan desain dari *daily content* untuk di *posting* pada Instagram Universitas Multimedia Nusantara. Terkadang penulis juga diminta bantuan untuk membuat desain dari konten yang diberikan oleh *Human Resource*.

1. Kedudukan

Penulis diposisikan di Divisi *Promotion & Production* dengan kontrak kerja selama kurang lebih tiga bulan. Divisi ini dikoordinasi oleh Bapak Steve Adrianto dengan dikepalai oleh Ibu Endang Widyastuti. Bapak Steve Adrianto dalam masa Praktik Kerja Magang penulis berperan sebagai pembimbing lapangan atau mentor penulis.



Gambar 3.1. Suasana Kerja di Divisi *Promotion & Production*



Gambar 3.2. Penulis Bersama Bapak Steve Adrianto Selaku Pembimbing Lapangan



Gambar 3.3. Ruang Kantor Tempat Penulis Melaksanakan Praktik Kerja Magang

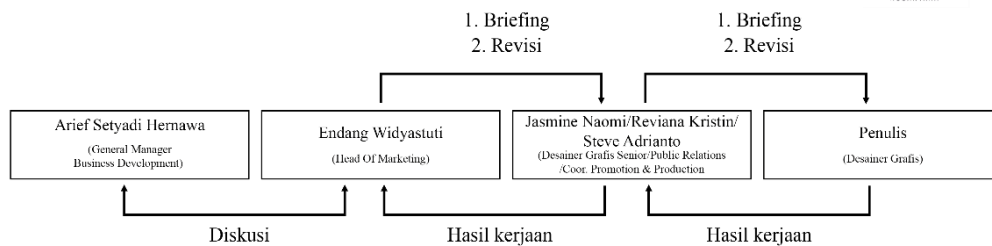
2. Koordinasi

Pekerjaan yang penulis lakukan selama masa Praktik Kerja Magang di Divisi *Promotion & Production* adalah membuat konten media sosial serta berbagai keperluan promosi perusahaan. Selama masa pelaksanaan Praktik Kerja Magang, penulis ditugaskan untuk mengerjakan konten *marketing* dan *daily*

content Instagram. Selain itu penulis terkadang diminta bantuan untuk mengerjakan *daily content* dari *Human Resource*.

Daily content untuk media sosial biasanya dikerjakan oleh tenaga kerja *freelance* dengan arahan *Public Relation* sebelum penulis melaksanakan Praktik Kerja Magang di perusahaan. Tenaga kerja *freelance* dipakai oleh Divisi *Promotion & Production* karena pengerjaan konten *marketing* untuk promosi perusahaan dipegang sepenuhnya oleh desainer grafis senior. Walaupun sudah memakai *freelancer* untuk mengerjakan *daily content*, pengerjaan terkadang masih dibantu oleh desainer grafis senior sehingga pekerjaan dari desainer grafis senior menjadi cukup banyak. Oleh karena itu, penulis diberikan kepercayaan dan tanggung jawab terhadap pekerjaan untuk membantu desainer grafis senior dan *public relation* untuk membuat *daily content* dan konten *marketing*.

Divisi *Promotion & Production* memiliki koordinasi pekerjaan dari Ibu Endang Widyastuti atau akrab dipanggil Mbak Endang selaku *Head of Marketing* bila ada konten promosi perusahaan seperti *Campus Visit*, *Education Fair*, atau presentasi ke sekolah-sekolah. Konten-konten tersebut diberikan oleh Mbak Endang ke desain grafis senior atau *public relation* dan kemudian di-*briefing* kepada penulis. *Briefing* biasanya berupa *word* yang berisi judul konten, *caption* dan kalimat penjelas pendukung lainnya. Setelah karya selesai, desain grafis senior akan melihat dahulu dan bila sudah setuju maka akan diserahkan kepada Mbak Endang untuk persetujuan. Selain konten-konten *marketing*, ada juga *daily content* untuk Instagram *post*. *Daily content* dipegang oleh *Public Relation* sehingga tahap *briefing* dan revisi akan langsung berhubungan dengan beliau.



Gambar 3.4. Bagan Alur Koordinasi Pekerjaan

3.2. Tugas yang Dilakukan

Tabel 3.1. Detail Tugas yang Dikerjakan

No.	Minggu	Proyek	Keterangan
1	1 (7 Februari- 14 Februari)	Poster dan <i>flyer</i> Fakultas Teknik dan Informatika	Penulis diminta tolong membuat layout poster dan <i>flyer</i> untuk promosi Faktultas Teknik dan Informatika
2		Instagram post “Kamu Team yang Mana?”	Penulis diminta tolong membuat desain Instagram post konten “Kamu Team yang Mana?”
3		Instagram post “Eisenhower Box”	Penulis diminta tolong untuk membuat desain Instagram post <i>daily content</i> “Eisenhower Box”
4	2 (18 Februari- 21 Februari)	<i>Relayout</i> desain dari promosi Fakultas Teknik dan Informatika	Penulis diminta tolong membuat desain untuk Instagram post konten promosi Fakultas Teknik dan Informatika
5		Instagram post “UMN Goes To”	Penulis diminta tolong membuat desain untuk Instagram post dari acara <i>Education Fair</i> .

6		Instagram post “Cara Mengatur Waktu”	Penulis diminta tolong untuk membuat desain Instagram post <i>daily content</i> “Cara Mengatur Waktu”
7	3 (25 Februari- 28 Februari)	Instagram post “Jadwal UN”	Penulis diminta tolong untuk membuat desain Instagram post <i>daily content</i> “Jadwal UN”
8		Instagram post “Cara Tetap Sehat”	Penulis diminta tolong untuk membuat desain Instagram post <i>daily content</i> “Cara tetap Sehat”
9		Instagram post “Jadwal UN”	Penulis diminta tolong untuk membuat desain Instagram post <i>daily content</i> “Jadwal UN”
10	4 (3 Maret- 6 Maret)	Instagram post “Isra Miraj”	Penulis diminta tolong untuk membuat desain Instagram post “Isra Miraj”
11		Instagram post “Hari Nyepi”	Penulis diminta tolong untuk membuat desain Instagram post “Hari Nyepi”
12		<i>Cover</i> Brosur Magister Manajemen Teknologi (MMT)	Penulis diminta tolong untuk membuat brosur MMT UMN
13	5 (11 Maret- 13 Maret)	<i>Redesign</i> Instagram post <i>Hiring Job</i>	Penulis diminta tolong untuk <i>re-design</i> Instagram post konten dari <i>Human Resource</i> .
14	6 (16 Maret- 20 Maret)	Instagram post “Hari Kebahagiaan”	Penulis diminta tolong untuk membuat desain Instagram Post “Hari Kebahagiaan”
15		Instagram post “Tips Work From Home”	Penulis diminta tolong membuat desain Instagram post “Tips Work

			From Home” konten dari <i>Human Resource</i>
16	7 (23 Maret-30 Maret)	Instagram post “Promosi Jurusan UMN”	Penulis diminta tolong untuk membuat desain Instagram post “Promosi Jurusan UMN”
17	8 (31 Maret-6 April)	<i>Flyer</i> MMT UMN	Penulis diminta tolong untuk membuat desain <i>flyer</i> MMT UMN
18		Revisi Instagram post “Promosi Jurusan UMN”	Penulis diberikan tugas untuk revisi dari Mbak Endang mengenai desain dari konten “Promosi Jurusan UMN”
19	9 (7 Maret-13 Maret)	Instagram post “Jumat Agung”	Penulis diminta tolong untuk membuat desain dari Instagram post “Jumat Agung”
20		Instagram post “Hari Paskah”	Penulis diminta tolong untuk membuat desain dari Instagram post “Hari Paskah”
21		Instagram post “Hari Kartini”	Penulis diminta tolong untuk membuat desain dari Instagram post “Hari Kartini”
22	10 (14 Maret-17 Maret)	Instagram post “Awal Puasa”	Penulis diminta tolong untuk membuat desain dari Instagram post “Awal Puasa”
21		Instagram post “Hari Bumi”	Penulis diminta tolong untuk membuat desain dari Instagram post “Hari Bumi”

3.3. Uraian Pelaksanaan Kerja Magang

Pekerjaan dari penulis selama melaksanakan Praktik Kerja Magang didominasi dengan mengerjakan *daily content* Instagram UMN. Selain itu terkadang penulis diberikan tugas untuk membuat poster, *flyer*, dan Instagram post konten dari *Human*

Resource. Sebelum mengerjakan tugas yang diberikan, penulis mendapatkan *briefing* dari desainer grafis senior, *public relation*, atau pembimbing lapangan.

3.3.1. Proses Pelaksanaan

Proses pelaksanaan dalam mengerjakan suatu tugas yang diberikan memiliki proses/tahapan yang berbeda, bergantung dengan kebutuhan dan tingkat kerumitan dari pekerjaan tersebut. Berikut ini adalah pekerjaan yang diberikan kepada penulis selama melaksanakan kurang lebih 3 bulan Praktik Kerja Magang di Universitas Multimedia Nusantara tepatnya di Divisi *Promotion & Production*.

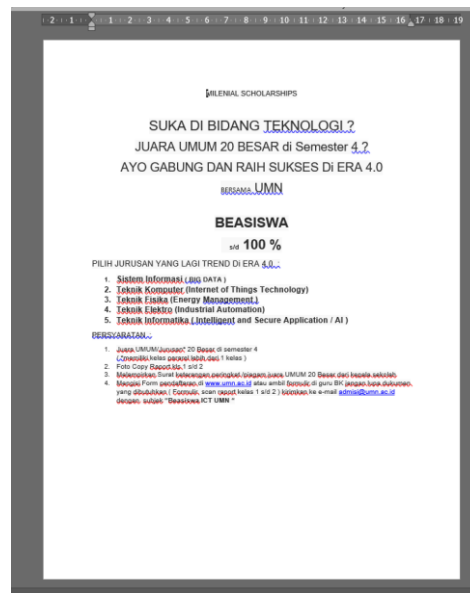
3.3.1.1. Media Promosi Fakultas Teknik dan Informatika

Divisi *Promotion & Production* dalam rangka pembukaan pendaftaran mahasiswa baru tahun ajaran 2020/2021 membuat konten promosi dari Fakultas/Jurusan. Salah satu Fakultas yang ada di UMN yaitu Fakultas Teknik dan Informatika. Divisi *Promotion & Production* membuat sebuah promosi beasiswa bagi anak murid sekolah kelas 3 SMA/K sederajat. Konten promosi ini membutuhkan sebuah media poster dan *flyer* untuk disebarkan ke sekolah-sekolah sehingga target audiens/anak murid dapat mengetahui promosi tersebut. Oleh karena itu, penulis diberikan tugas untuk membuat *flyer* berukuran A5. *Briefing* dibuat oleh Mbak Endang yang kemudian diserahkan kepada desain grafis senior. *Briefing* yang diberikan sudah atas persetujuan dari General Manager oleh karena itu isi dari konten harus ada dalam desain yang akan dikerjakan. Berikut tahap perancangan yang dilakukan penulis dalam perancangan desain *flyer* A5 dari konten Promosi Fakultas Teknik dan Informatika:

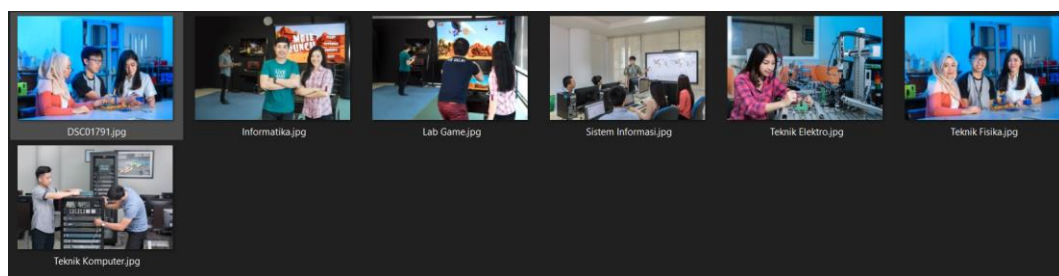
1. Briefing

Pertama ketika penulis mendapatkan sebuah pekerjaan, penulis akan diberikan *briefing* terlebih dahulu. *Briefing* berupa *wording* untuk dimasukkan dalam desain. Selain itu, desainer grafis senior atau *public relation* yang memberikan tugas juga akan menyediakan stok foto bila

dalam pekerjaan atau desain membutuhkan sebuah foto pendukung. Dalam perancangan desain *flyer* promosi Fakultas Teknik dan Informatika ini, desainer grafis senior yang memberikan penulis pekerjaan memberikan stok foto dari setiap jurusan yang ada dalam Fakultas Teknik dan Informatika UMN.



Gambar 3.5. *Briefing* Konten Promosi Fakultas Teknik dan Informatika



Gambar 3.6. Stok Foto Pendukung yang Diberikan Bersama *Briefing*

2. *Brainstorming*

Setelah mendapatkan *briefing* dari konten promosi tersebut, penulis membaca dan memahami *brief* tersebut. Pada tahap *brainstorming*, penulis memerhatikan hierarki *wording* dalam *brief* tersebut sehingga pencarian ide/referensi menjadi tertuju. Pencarian referensi berguna untuk acuan penulis dalam membuat sebuah desain.



Gambar 3.7. Contoh Referensi untuk *Flyer* Konten Promosi Fakultas Teknik dan Informatika

Setelah mencari referensi layout penentuan warna juga dilakukan penulis. Penulis mencari beberapa palet warna dari aplikasi pencarian Google mengenai “Teknik dan Informatika”. Warna dominan yang ditemui oleh penulis adalah warna biru dan kuning.



Gambar 3.8. Palet Warna untuk Desain *Flyer* Promosi Fakultas Teknik dan Informatika

Pada tahap *brainstorming* ini penulis juga melakukan penentuan *font* yang akan dipakai. Namun, penulis diberitahukan oleh desainer grafis senior bahwa UMN untuk jurusan Strata 1 (S1) seluruh desain promosinya menggunakan *font* Montserrat. Oleh karena itu, jenis *font* yang dipakai adalah Montserrat dalam perancangan desain *flyer* promosi Fakultas Teknik & Informatika ini karena untuk mengikuti desain yang sudah ada sebelumnya.

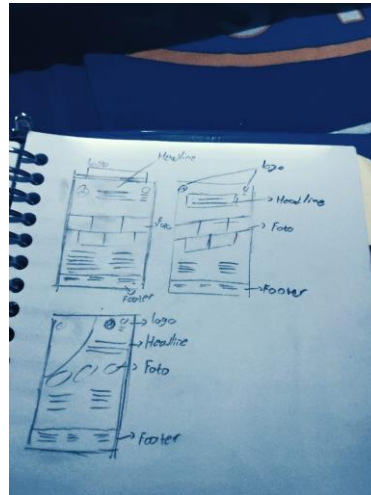


Gambar 3.9. *Font* Montserrat
(Sumber: <https://id.pinterest.com/pin/833025262294780262/>)

3. Sketsa

Sebelum menyentuh proses digitalisasi, penulis menggambar sketsa awal dari desain layout yang akan dibuat. Penulis membuat sketsa untuk memberikan gambaran ide desain yang akan dibuat dan akan

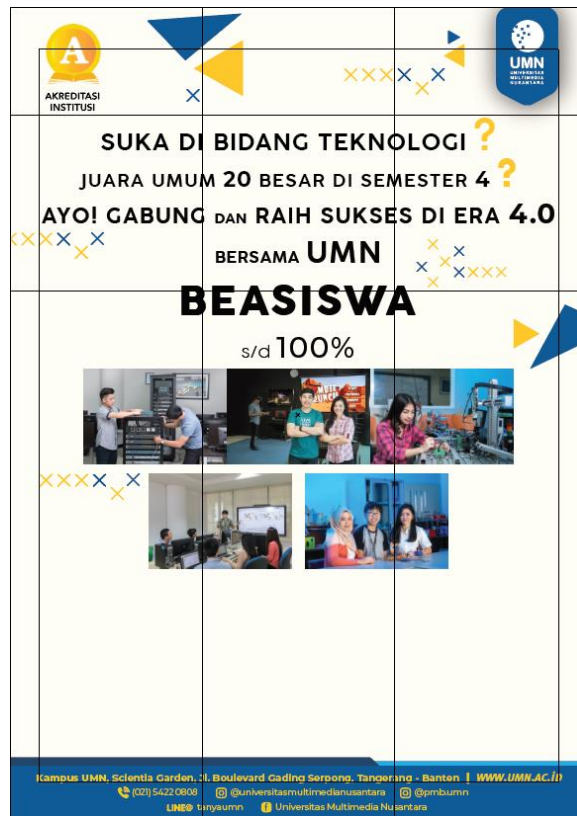
diasistensikan kepada desain grafis senior atau pembimbing lapangan. Pada tahap ini penulis diberikan kebebasan untuk mengembangkan ide dengan ketentuan informasi yang terdapat dalam *briefing* dapat tersampaikan dengan jelas.



Gambar 3.10. Sketsa *flyer* Konten Promosi Fakultas Teknik dan Informatika

4. Digitalisasi

Tahap perancangan berikutnya yang penulis lakukan adalah mengaplikasikan ide yang telah didapatkan dan digambarkan sebelumnya ke dalam proses digitalisasi. Penulis pada tahap ini penulis menggunakan aplikasi Adobe Illustrator untuk mengaplikasikan layout. Dalam pembuatan *flyer* ini penulis membutuhkan waktu 6 hari.



Gambar 3.11. Proses Digitalisasi *Flyer* Promosi Fakultas Teknik dan Informatika

Pada awalnya penulis membuat sebuah *layout* yang dimana foto pendukung tepat berada di tengah dan tidak sampai tepi *artboard*. Setelah desain tersebut selesai penulis mengasistensikan kepada desainer grafis senior. Namun, beliau menyarankan agar foto diperbesar sampai tepi *artboard* saja. Oleh karena itu penulis mencoba mengutik kembali desain tersebut menjadi gambar di bawah di bawah.

AKREDITASI INSTITUSI

UMN
UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA

**"Ingin Jadi Ahli IT di Era 4.0?
Peringkat 20 Besar Pararel
di semester 4?"**

**Yuk, gabung di UMN & raih
BEASISWA s/d 100%**

KHUSUS FAKULTAS

TEKNIK

DAN

INFORMATIKA

Persyaratan :

1. Peringkat 20 besar pararel di kelas XI semester 4
(*kelas pararel lebih dari 1 kelas)
2. Fotokopi rapor kelas X dan XI
3. Melampirkan Surat Keterangan Peringkat 20 besar pararel dari Kepala Sekolah
4. Mengisi form pendaftaran di www.umn.ac.id atau mengambil form di Guru BK
5. Mengirimkan dokumen (form & fotokopi rapor kelas X dan XI) ke admsi@umn.ac.id dengan subject "Beasiswa ICT UMN"

*Hanya berlaku untuk Lulusan tahun 2020 dan dari SMA tertentu

Informasi:
0822 4678 9920

Kampus UMN, Scientia Garden, Jl. Boulevard Gading Serpong, Tangerang - Banten
☎ (021) 5422 0808 @universitasmultimediasantara @pmb.umn
LINE@ tanyaumn Universitas Multimedia Nusantara

Gambar 3.13. Hasil Revisi Desain dari Mbak Endang (*Head of Marketing*)

5. Finalisasi Desain Akhir

Tahap ini merupakan tahap di mana desain yang penulis telah lakukan akan ada revisi dari bagian atas, baik itu berupa elemen desain yang tidak dibutuhkan/dianggap terlalu ramai ataupun penggunaan *copywriting* atau kalimat yang kurang sesuai.

AKREDITASI INSTITUSI

**“Ingin Jadi Ahli IT di Era 4.0?
Peringkat 20 Besar Pararel
di semester 4?”**

**Yuk, gabung di UMN & raih
BEASISWA s/d 100%**

**TEKNIK KOMPUTER
(INTERNET OF THINGS
TECHNOLOGY)**

**TEKNIK FISIKA
(ENERGY MANAGEMENT)**

**TEKNIK ELEKTRO
(INDUSTRIAL AUTOMATION)**

**SISTEM INFORMASI
(BIG DATA)**

**INFORMATIKA
(INTELLIGENT & SECURE
APPLICATION)**

**KHUSUS
FAKULTAS
TEKNIK &
INFORMATIKA**

Persyaratan :

1. Peringkat 20 besar pararel di kelas XI semester 4
(*kelas pararel lebih dari 1 kelas)
2. Fotokopi rapor kelas X dan XI
3. Melampirkan Surat Keterangan Peringkat 20 besar pararel
dari Kepala Sekolah
4. Mengisi form pendaftaran di www.umn.ac.id atau mengambil form di Guru BK
5. Mengirimkan dokumen (form & fotokopi rapor kelas X dan XI)
ke admisi@umn.ac.id dengan subject "Beasiswa ICT UMN"

*Hanya berlaku untuk Lulusan tahun 2020 dan dari SMA tertentu

**Informasi:
0822 4678 9920**

Kampus UMN, Scientia Garden, Jl. Boulevard Gading Serpong, Tangerang - Banten
 (021)5422 0808 @universitasmultimediasantara @pmb.umn
 LINE@ tanyaumn Universitas Multimedia Nusantara

Gambar 3.14. Finalisasi Desain dari Penulis

AKREDITASI INSTITUSI

**“Ingin Jadi Ahli IT di Era 4.0?
Peringkat 20 Besar Pararel
di semester 4?”**

**Yuk, gabung di UMN & raih
BEASISWA s/d 100%**

**TEKNIK KOMPUTER
(INTERNET OF THINGS
TECHNOLOGY)**

**TEKNIK FISIKA
(ENERGY MANAGEMENT)**

**TEKNIK ELEKTRO
(INDUSTRIAL AUTOMATION)**

**SISTEM INFORMASI
(BIG DATA)**

**INFORMATIKA
(INTELLIGENT & SECURE
APPLICATION)**

**KHUSUS
FAKULTAS
TEKNIK DAN
INFORMATIKA**

Persyaratan :

1. Peringkat 20 besar pararel di kelas XI semester 4
(*kelas pararel lebih dari 1 kelas)
2. Fotokopi rapor kelas X dan XI
3. Melampirkan Surat Keterangan Peringkat 20 besar pararel
dari Kepala Sekolah
4. Mengisi form pendaftaran di www.umn.ac.id atau mengambil form di Guru BK
5. Mengirimkan dokumen (form & fotokopi rapor kelas X dan XI)
ke admisi@umn.ac.id dengan subject "Beasiswa ICT UMN"

*Hanya berlaku untuk Lulusan tahun 2020 dan dari SMA tertentu

**Informasi:
0822 4678 9920**

Kampus UMN, Scientia Garden, Jl. Boulevard Gading Serpong, Tangerang - Banten
 (021)5422 0808 @universitasmultimediasantara @pmb.umn
 LINE@ tanyaumn Universitas Multimedia Nusantara

Gambar 3.15. Finalisasi Desain Revisi Mbak Endang

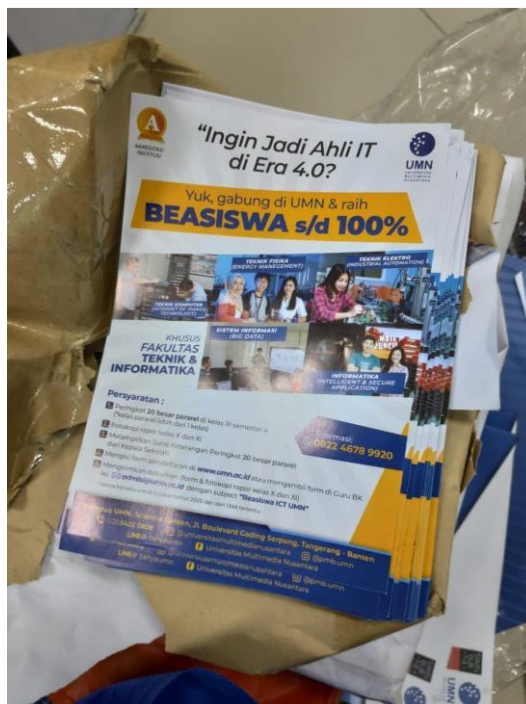


Gambar 3.16. Alternatif Hasil Desain dari Tukar Pikiran Penulis dan Desainer Grafis Senior

Terdapat tiga opsi dalam desain sehingga Bapak Arief Setyadi Hernawa selaku General Manager membantu memutuskan desain yang akan dipakai dan akan naik cetak. Setelah berdiskusi, desain yang akan diproduksi adalah desain pertama dari penulis. Namun, masih ada revisi yaitu pada *copywriting*-nya yang dinilai terlalu panjang dan memiliki pengulangan (repetisi kalimat atau kata). Oleh karena itu, penulis bersama desainer grafis senior dan *Public Relation* berunding untuk mengutik kembali kata-kata yang akan dipakai dalam *copywriting*.



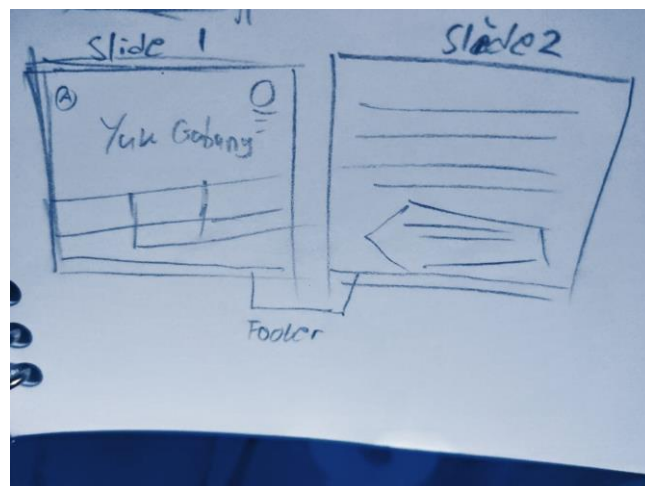
Gambar 3.17. Hasil Akhir Final Desain *Flyer* Promosi Fakultas Teknik dan Informatika



Gambar 3.18. Hasil Produksi *Flyer* Promosi Fakultas Teknik dan Informatika

6. Pengaplikasian Ke Media Lain

Setelah desain utama selesai penulis kemudian diminta untuk membuat desain promosi tersebut ke media lain seperti poster dengan ukuran A3 dan sosial media Instagram. Untuk pengaplikasian ke media poster tidak ada perubahan *layout* karena ukuran yang A5 hanya dibesarkan ke ukuran A3. Pembesaran dapat dilakukan karena desain dibuat dengan jenis *vector* sehingga tidak akan mengalami “pecah” seperti jenis *bitmap*. Dalam pengaplikasian desain yang telah ada ke media Instagram, penulis membagi *layout* pada *flyer* menjadi dua bagian yaitu *headline* & foto-foto untuk *slide* pertama Instagram post dan syarat & ketentuan untuk *slide* ke dua.



Gambar 3.19. Sketsa Desain *Relayout* ke Sosial Media Instagram



Gambar 3.20. Desain untuk Sosial Media Instagram Promosi Fakultas Teknik dan Informatika



Gambar 3.21. Desain Poster A3 Promosi Fakultas Teknik dan Informatika

Kendala yang dialami penulis dalam perancangan *flyer* Promosi Fakultas Teknik dan Informatika adalah pada *copywriting* yang terlalu

banyak menggunakan kata-kata yang diulang sehingga cukup memenuhi ruang dalam media. Solusi yang dilakukan oleh penulis dalam mengatasi kendala ini adalah meminta bantuan kepada *Public Relation* dan desainer grafis senior untuk bertukar pikiran dalam menyusun ulang kalimat informasi yang ingin disampaikan menjadi lebih singkat dan jelas.

3.3.1.2. Media Promosi Digital (Instagram Post) untuk Jurusan Perkuliahan di Universitas Multimedia Nusantara

Awal tahun 2020 dimana murid-murid kelas 3 SMA/SMK sederajat akan melaksanakan Ujian Nasional dan akan mencari Universitas tujuannya. Divisi *Promotion & Production* yang bertugas untuk mengurus *marketing* di Universitas Multimedia Nusantara membuat sebuah konten promosi untuk memperkenalkan Universitas Multimedia Nusantara. Konten promosi dibuat untuk memperkenalkan jurusan/fakultas yang ada di Universitas Multimedia Nusantara. Promosi ini dilakukan melalui sosial media Instagram Universitas Multimedia Nusantara karena Instagram Universitas Multimedia Nusantara menjadi salah satu media utama yang dipakai untuk mempromosikan Universitas Multimedia Nusantara. Oleh karena itu, penulis diberikan tugas untuk merancangan desain Instagram Post dari konten promosi ini.

1. Brief

Briefing berupa isi konten yang akan ada pada desain dalam bentuk file Microsoft Word. Selain *brief wording*, penulis juga diberikan referensi desain yang diinginkan sebagai acuan untuk penulis. Selain *wording* dan contoh referensi, penulis juga diberikan stok foto pendukung. Berikut jurusan yang akan dipromosikan oleh Divisi *Promotion & Production*.

- Jurusan Arsitek
- Fakultas Perhotelan
- Jurusan Informatika
- Jurusan Jurnalism
- Jurusan Sistem Informasi
- Jurusan Teknik Elektro
- Jurusan Teknik Fisika
- Jurusan Teknik Kompute

<p>1. Teknik Komputer: Raih Karier Impianmu Untuk Jadi: Web&Mobile Apps Developer, Software Engineer, dan Network Engineer Di Teknik Komputer UMN Informasi Pendaftaran: admissi@umn.ac.id Whatsapp: 0822-4678-9920 www.umn.ac.id/teknik-komputer/</p>	<p>5. Informatika Raih Karier Impianmu Untuk Jadi: Data Scientist, Android Application Developer dan Ethical Hacker Di Informatika UMN Informasi Pendaftaran : Whatsapp: 0822-4678-9920 www.umn.ac.id/informatika/</p>
<p>2. Teknik Elektro: Raih Karier Impianmu Untuk Jadi: Industrial Automation Engineer, Manufacturing Engineer dan Embedded System Engineer Di Teknik Elektro UMN www.umn.ac.id/teknik-elektro/ Informasi Pendaftaran : www.umn.ac.id Whatsapp: 0822-4678-9920</p>	<p>6. Mobile Journalism Raih Karier Impianmu Untuk Jadi: Vlogger, News Anchor, dan Content Writer Di Mobile Journalism UMN Informasi Pendaftaran : www.umn.ac.id Whatsapp: 0822-4678-9920 www.umn.ac.id/jurnalistik/</p>
<p>3. Teknik Fisika Raih Karier Impianmu Untuk Jadi: Energy Auditor/Manager, New&Renewable Energy Engineer dan Energy Efficiency Specialist Di Teknik Fisika UMN Informasi Pendaftaran : www.umn.ac.id Whatsapp: 0822-4678-9920 www.umn.ac.id/teknik-fisika/</p>	<p>7. Arsitektur Raih Karier Impianmu Untuk Jadi: Arsitek, Urban Designer, dan Green Building Consultant Di Arsitektur UMN Informasi Pendaftaran : www.umn.ac.id Whatsapp: 0822-4678-9920 www.umn.ac.id/arsitektur/</p>
<p>4. Sistem Informasi Raih Karier Impianmu Untuk Jadi: Information System Analyst, Data Analyst dan Business Analyst Di Sistem Informasi UMN www.umn.ac.id/sistem-informasi/ Informasi Pendaftaran : www.umn.ac.id Whatsapp: 0822-4678-9920</p>	<p>8. D3 Perhotelan Raih Karier Impianmu Untuk Jadi: Food Stylist, Patisier, dan Front Office Supervisor Di D3 Perhotelan UMN Informasi Pendaftaran : www.umn.ac.id Whatsapp: 0822-4678-9920 www.umn.ac.id/d3-perhotelan/</p>

Gambar 3.22. Briefing Tugas Promosi Jurusan Universitas Multimedia Nusantara



Gambar 3.23. Referensi yang Diberikan oleh *Public Relation*



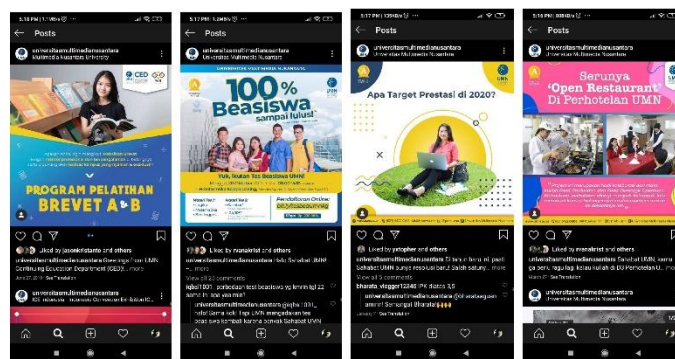
Gambar 3.24. Stok Foto Pendukung Konten Promosi Jurusan di UMN

2. *Brainstorming*

Setelah penulis mendapatkan *briefing* dan membacanya dengan seksama kalimat/informasi yang akan dimasukkan, penulis mencari referensi untuk konten promosi ini. Penulis melakukan *research* dari *style* yang biasa UMN gunakan dengan tujuan untuk membuat desain yang masih menjadi kesatuan dalam desain yang ada di Instagram Universitas Multimedia Nusantara. Selain reset dari dalam perusahaan, penulis juga mencari referensi dari luar seperti Pinterest dan Freepik.



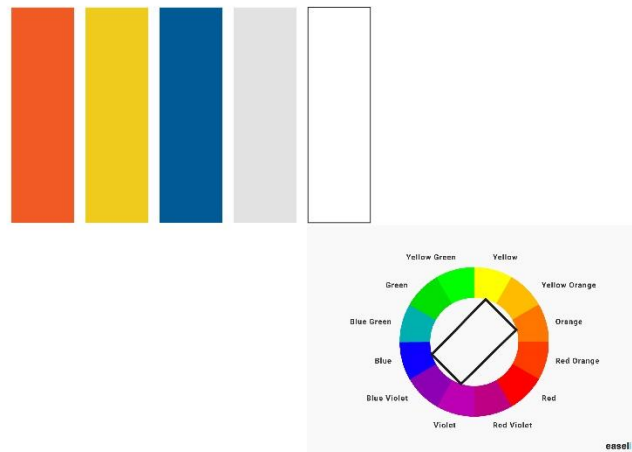
Gambar 3.25. Referensi Eksternal



Gambar 3.26. Referensi Internal

Style desain yang dipakai oleh UMN biasanya berupa penggabungan antara foto dan elemen visual berdasarkan pengamatan yang penulis dapatkan dari sosial media UMN. Pada tahap ini juga penulis menentukan warna yang akan dipakai dalam desain. Faktor yang menjadi pertimbangan penulis dalam penentuan warna adalah warna kuning dan biru yang biasa UMN pakai dalam *style* desainnya karena untuk memberikan kesatuan dengan desain lain yang

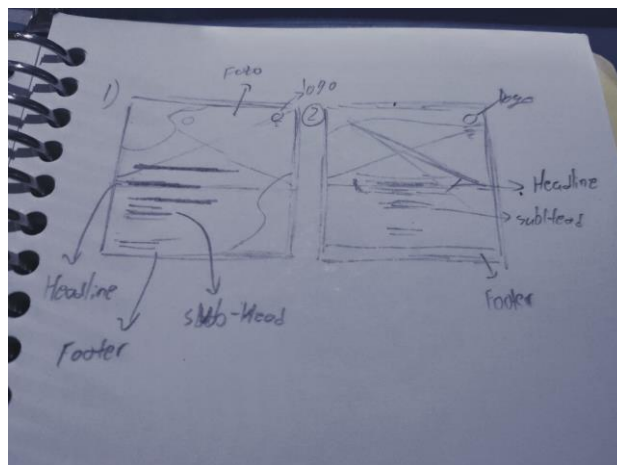
sudah ada. Penulis menambahkan warna oranye dengan mengikuti teori warna *tetradic color* dalam *color wheel*.



Gambar 3.27. Palet Warna yang dipakai untuk desain Promosi Jurusan di Universitas Multimedia Nusantara

3. Sketsa

Setelah melakukan *brainstroming*, seperti biasa penulis menggambarkan sketsa dasar untuk menjadi acuan dalam proses digitalisasi. Penulis mengasistensikan sketsa dasar untuk memberikan gambaran kepada *public relation* dan desainer grafis senior desain *layout* yang akan dibuat seperti apa. Proses asistensi penulis lakukan dengan singkat karena penulis diberikan kepercayaan untuk bereksplorasi mengenai desain yang akan dibuat.



Gambar 3.28. Sketsa Dasar Desain *Layout* Promosi Jurusan di UMN

4. Digitalisasi

Pada proses digitalisasi penulis mengasistensikan dua desain dari sketsa yang penulis lakukan sebelumnya. Setelah penulis mendapatkan persetujuan dan pemilihan desain maka penulis melanjutkan ke jurusan lainnya. Penulis dalam mengaplikasikan *layout* yang telah digambarkan pada proses sketsa menggunakan aplikasi Adobe Illustrator (Ai) karena Ai merupakan aplikasi yang berbasis *vector* sehingga hasil desain tidak akan pecah seperti *bitmap*.



Gambar 3.29. Proses Digitalisasi Dua Desain yang Penulis Gambarkan dalam Sketsa

5. Finalisasi Desain

Pada tahap terakhir ini penulis mengasistensikan semua desain yang telah penulis kerjakan. Setiap kerjaan pasti ada mengalami kesalahan oleh karena itu adanya revisi yang dilakukan oleh penulis seperti memberikan sentuhan visual tambahan untuk menekankan informasi yang ingin disampaikan.



Gambar 3.30. Final Desain Sebelum Revisi

Desain pada gambar di atas merupakan final desain, namun masih ada revisi pada bagian hirarki informasinya. Hirarki yang diinginkan adalah penekanan pada macam-macam jenis profesi setelah berkuliah di jurusan yang di UMN. Seperti contoh di atas “Arsitek, Urban Desainer, dan *Green Building Consultant*” adalah informasi yang ditekankan. Oleh karena itu, penulis mencoba mengulik bagaimana cara agar informasi tersebut menjadi lebih terlihat dan berbeda dalam desain. Penulis mencoba mengganti warna *font* dan penambahan tanda petik serta memakai *framing* pada bagian jenis profesi sehingga informasi tersebut mendapatkan penekanan secara empasis.



Gambar 3.31. Hasil Akhir Desain dari Konten Promosi Jurusan di UMN

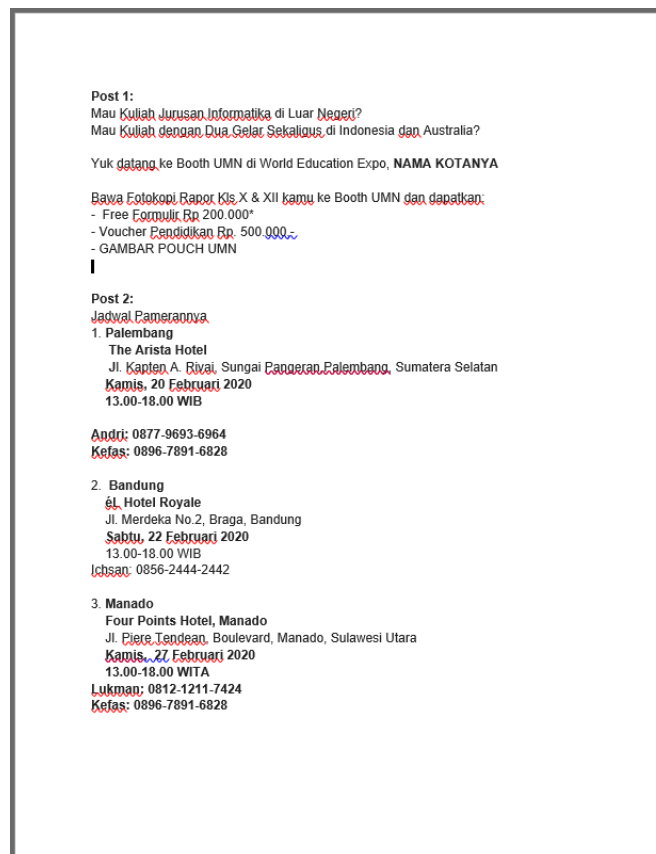
Dalam membuat desain konten promosi jurusan di UMN ini, penulis d kesulitan dalam pengaturan waktu karena penulis sudah mulai dipekerjakan dari rumah karena masa *pandemic* Covid-19. Gangguan dari rumah seperti orang tua yang meminta tolong dan pekerjaan rumah lainnya dikarenakan penulis dianggap sudah libur kerja jadi diminta bantuannya untuk ikut merapihkan rumah. Solusi yang penulis lakukan untuk menangani masalah ini adalah membuat *what to do list* agar pekerjaan penulis dapat terarah sesuai target yang ingin dituju pada setiap harinya.

3.3.1.3. Konten Promosi *World Educationn Expo*

Universitas Multimedia Nusantara yang membuka penerimaan mahasiswa tahun ajaran baru mengikuti sebuah acara pameran edukasi yang bernama *World Education Expo* (WEE). WEE yang diikuti oleh Universitas Multimedia Nusantara bertujuan untuk memperkenalkan universitas kepada

pengunjung WEE. Divisi *Promotion & Production* juga berencana membuat sebuah instagram post dengan tujuan untuk menginformasikan bahwa Universitas Multimedia Nusantara juga mengikuti acara *World Education Expo*. Oleh karena itu, penulis diberikan tugas untuk membuat desain dari Instagram post mengenai acara WEE tersebut.

1. Briefing



Gambar 3.32. Briefing Promosi Acara WEE yang Diikuti Oleh UMN

Mbak Endang selaku *Head of Marketing* meminta *public relation* untuk membuat konten mengenai acara WEE. Oleh karena itu, *public relation* memberikan pekerjaan kepada penulis untuk membuat sebuah instagram post mengenai keikutsertaan UMN dalam acara WEE dengan tujuan untuk memberitahukan kepada masyarakat kalau UMN ikut serta dalam acara WEE tersebut. *Public relation* kemudian memberikan *briefing* kepada penulis dengan memberikan *file* Microsoft Word yang berisi

informasi yang akan disampaikan kepada masyarakat mengenai konten ini dan beberapa foto pendukung. Selain *briefing* berupa *wording*, penulis juga diberikan contoh desain dari acara WEE yang sebelumnya. Contoh desain yang diberikan oleh *public relation* dapat menjadi acuan referensi yang dapat penulis pakai.



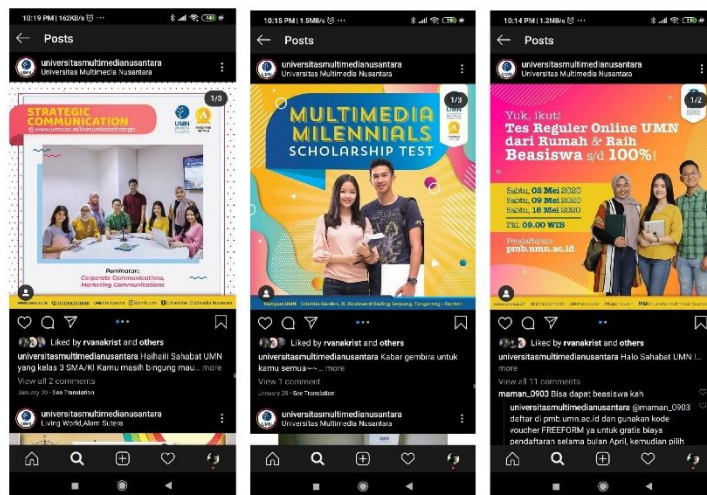
Gambar 3.33. Foto Pendukung untuk Konten Promosi Acara WEE yang Diikuti Oleh
UMN



Gambar 3.34. Contoh Desain Promosi Acara WEE yang Diikuti Oleh UMN Sebelumnya

2. *Brainstorming*

Seperti biasa tahap pertama yang penulis lakukan adalah *brainstorming* untuk menentukan ide dan konsep yang akan dipakai untuk membuat desain dari Promosi Universitas Multimedia Nusantara di acara *World Education Expo*. Hal pertama yang penulis lakukan pada tahap ini adalah mencari data-data pendukung seperti gaya desain yang UMN pakai sehingga walaupun sebuah desain Instagram post berdiri sendiri (*single post*) masih akan ada kesatuan dengan desain yang sudah ada.

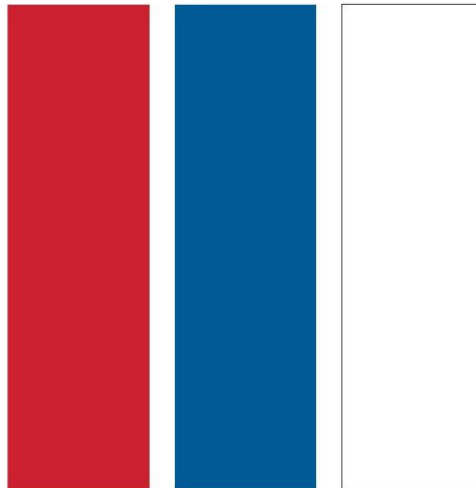


Gambar 3.35. Referensi Gaya Desain dari Universitas Multimedia Nusantara

Setelah penulis mendapatkan referensi dari internal UMN, hal yang penulis lakukan berikutnya adalah mencari referensi dari luar. Pencarian referensi dari luar ataupun dalam UMN bertujuan untuk dipakai sebagai acuan oleh penulis dalam membuat ide desain yang baru. Hal terakhir pada tahap *brainstorming* yang penulis lakukan adalah penentuan warna yang akan dipakai. Penulis memutuskan menggunakan warna merah dan biru karena mengambil warna dari logo Universitas Multimedia Nusantara dan Swinburne University karena mengingat UMN ikut serta dalam acara WEE bekerja sama dengan Swinburne University yang merupakan program studi internasional yang ada di Universitas Multimedia Nusantara.



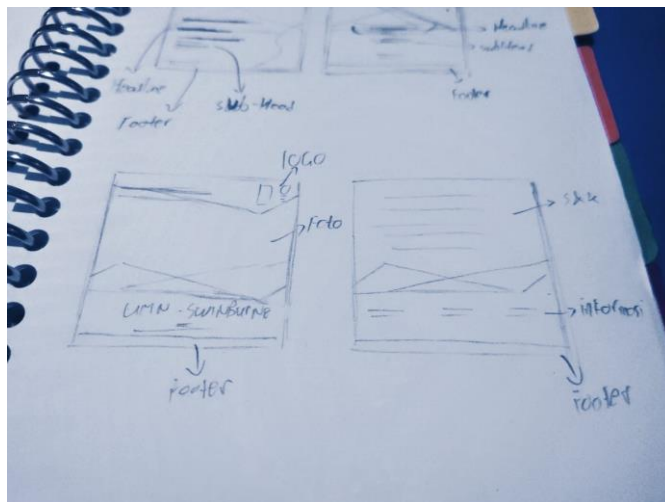
Gambar 3.36. Referensi untuk Konten Promosi Acara WEE yang Diikuti Oleh UMN



Gambar 3.37. Warna yang Akan Dipakai dalam Desain Konten Promosi Acara WEE yang Diikuti Oleh UMN

3. Sketsa

Tahap berikutnya yang dilakukan penulis adalah membuat gambaran dasar/sketsa untuk memberikan gambaran mengenai desain yang akan dibuat dan sebagai acuan yang akan dipakai oleh penulis untuk melakukan proses digital sehingga menjadi lebih mudah karena sudah ada panduan yang penulis buat dalam bentuk sketsa.

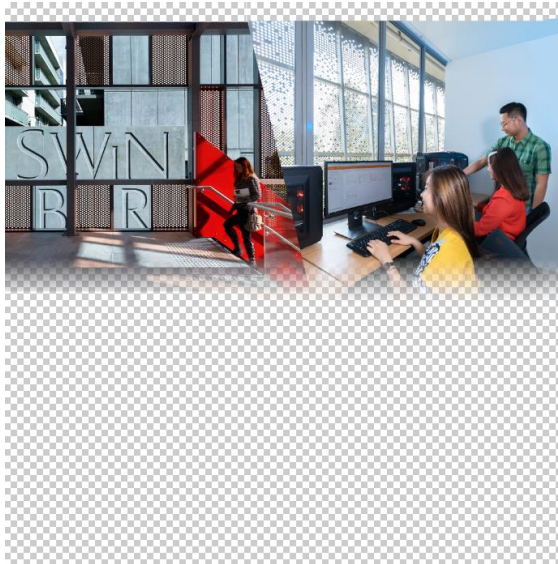


Gambar 3.38. Sketsa Konten Promosi Acara WEE yang Diikuti Oleh UMN

Sketsa penulis tunjukkan seperti biasa kepada *public relation* atau desainer grafis senior untuk meminta pendapat atau bantuan dalam membuat desain untuk konten promosi acara WEE yang diikuti oleh UMN ini. Penulis terkadang mendapatkan bantuan berupa referensi *layout* yang dianggap cocok dalam perancangan.

4. Digitalisasi

Setelah melakukan proses sketsa awal, penulis melakukan proses digitalisasi menggunakan aplikasi Adobe Illustator untuk pengapliakasian *layout* dan untuk foto pendukung penulis melakukan penggabungan dan *retouch* menggunakan aplikasi pengolah foto Adobe Photoshop.



Gambar 3.39. Proses *Retouching* Foto Pendukung Konten Promosi Acara WEE yang Diikuti Oleh UMN



Gambar 3.40. Proses Digitalisasi Konten Promosi Acara WEE yang Diikuti Oleh UMN

5. Finalisasi Desain

Mau Kuliah Jurusan Informatika di Luar Negeri?
Mau Kuliah dengan Dua Gelar Sekaligus di Indonesia dan Australia?

FREE
Formulir Rp 200.000 + **Voucher Pendidikan** Rp 500.000
 *Bawa Fotokopi Rapor Kelas X & XII kamu ke Booth UMN

UMN - SWINBURNE
 UNIVERSITY OF TECHNOLOGY (SUT)
 Goes To
 World Education Expo Indonesia, **BANDUNG**

Benefit

- ✓ Hemat waktu dan biaya, dapat 2 gelar sekaligus
- 2,5 Tahun di UMN (Sarjana Komputer [S. Kom]) + 1,5 Tahun di SUT (Bachelor of ICT [B.ICT])
- ✓ Fasilitas perkuliahan lengkap, sesuai standar industri
- ✓ Aktivitas kampus menarik dan dinamis
- ✓ Sertifikasi Java di Semester 5
- ✓ Dokumen keberangkatan disiapkan oleh UMN
- ✓ Kelas Persiapan IELTS
- ✓ Kesempatan Master Degree di SUT

Kunjungi booth UMN!

Sabtu, 22 Februari 2020
 13.00 - 18.00 WIB
 6L Hotel Royale
 Jl. Merdeka No.2, Braga, Bandung

Informasi lebih lanjut
 Ichnan: 0856 2444 2442

www.umn.ac.id (021)5422 0808 LINE@tanyaumn @pmb.umn Universitas Multimedia Nusantara

Mau Kuliah Jurusan Informatika di Luar Negeri?
Mau Kuliah dengan Dua Gelar Sekaligus di Indonesia dan Australia?

FREE
Formulir Rp 200.000 + **Voucher Pendidikan** Rp 500.000
 *Bawa Fotokopi Rapor Kelas X & XII kamu ke Booth UMN

UMN - SWINBURNE
 UNIVERSITY OF TECHNOLOGY (SUT)
 Goes To
 World Education Expo Indonesia, **MANADO**

Benefit

- ✓ Hemat waktu dan biaya, dapat 2 gelar sekaligus
- 2,5 Tahun di UMN (Sarjana Komputer [S. Kom]) + 1,5 Tahun di SUT (Bachelor of ICT [B.ICT])
- ✓ Fasilitas perkuliahan lengkap, sesuai standar industri
- ✓ Aktivitas kampus menarik dan dinamis
- ✓ Sertifikasi Java di Semester 5
- ✓ Dokumen keberangkatan disiapkan oleh UMN
- ✓ Kelas Persiapan IELTS
- ✓ Kesempatan Master Degree di SUT

Kunjungi booth UMN!

Kamis, 27 Februari 2020
 13.00 - 18.00 WIB
 Four Points Hotel, Manado
 Jl. Piere Tendean, Boulevard,
 Manado, Sulawesi Utara

Informasi lebih lanjut
 Lukman: 0812 1211 7424
 Kefas: 0896 7891 6828

www.umn.ac.id (021)5422 0808 LINE@tanyaumn @pmb.umn Universitas Multimedia Nusantara

Mau Kuliah Jurusan Informatika di Luar Negeri?
Mau Kuliah dengan Dua Gelar Sekaligus di Indonesia dan Australia?

FREE
Formulir Rp 200.000 + **Voucher Pendidikan** Rp 500.000
 *Bawa Fotokopi Rapor Kelas X & XII kamu ke Booth UMN

UMN - SWINBURNE
 UNIVERSITY OF TECHNOLOGY (SUT)
 Goes To
 World Education Expo Indonesia, **PALEMBANG**

Benefit

- ✓ Hemat waktu dan biaya, dapat 2 gelar sekaligus
- 2,5 Tahun di UMN (Sarjana Komputer [S. Kom]) + 1,5 Tahun di SUT (Bachelor of ICT [B.ICT])
- ✓ Fasilitas perkuliahan lengkap, sesuai standar industri
- ✓ Aktivitas kampus menarik dan dinamis
- ✓ Sertifikasi Java di Semester 5
- ✓ Dokumen keberangkatan disiapkan oleh UMN
- ✓ Kelas Persiapan IELTS
- ✓ Kesempatan Master Degree di SUT

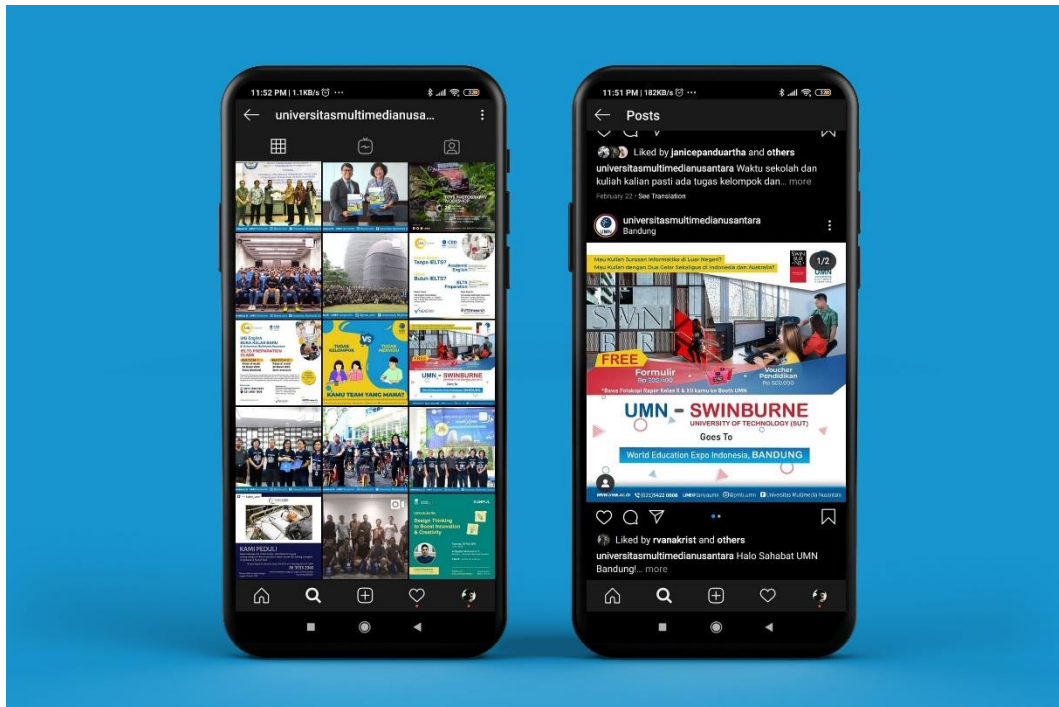
Kunjungi booth UMN!

Kamis, 20 Februari 2020
 13.00 - 18.00 WIB
 The Arista Hotel
 Jl. Kapten A. Rival, Sungai Pangeran,
 Palembang, Sumatera Selatan

Informasi lebih lanjut
 Andri: 0877 9693 6964
 Kefas: 0896 7891 6828

www.umn.ac.id (021)5422 0808 LINE@tanyaumn @pmb.umn Universitas Multimedia Nusantara

Gambar 3.41. Finalisasi Desain Konten Promosi Acara WEE yang Diikuti Oleh UMN



Gambar 3.42. Pengaplikasian Desain Ke Dalam Dunia Nyata Berupa Post Instagram Pada Instagram Universitas Multimedia Nusantara

Penulis dalam membuat desain konten promosi acara WEE yang diikuti oleh UMN ini mengalami kendala pada *deadline* waktu yang ditentukan karena desain ingin di-*posting* minimal H-7 sebelum acara diadakan. Oleh karena itu, penulis langsung membuat *what to do list* sehingga tahap-tahap yang akan penulis lakukan dalam proses perancangan ini menjadi terstruktur. Selain itu, penulis juga menanyakan pendapat kepada desainer grafis senior mengenai desain yang sudah jadi karena beliau tentu lebih berpengalaman dalam dunia desain grafis.

3.3.2. Kendala yang Ditemukan

Dalam menjalani suatu kegiatan baik itu belajar ataupun bekerja pasti memiliki sebuah halangan yang akan menghalangi jalan kita. Halangan dalam melakukan sesuatu merupakan hal yang wajar karena tidak ada jalan yang mulus dalam menjalani sesuatu. Begitu juga dengan penulis, dalam melaksanakan Praktik Kerja Magang di Universitas Multimedia Nusantara. Selama penulis menjalankan masa Praktik Kerja Magang, penulis dihadapkan dengan deretan pekerjaan yang

dipercayakan kepada penulis, hal tersebut membuat penulis kaget karena baru pertama kali mendapatkan pekerjaan sekaligus sehingga penulis cukup sulit untuk mengatur waktu karena belum terbiasa. Walaupun selama masa kuliah penulis sudah biasa mendapatkan tumpukan tugas kuliah, akan tetapi tumpukan pekerjaan yang berhubungan dengan pihak eksternal membuat penulis tidak percaya diri karena takut mengecewakan. Selain itu, selera visual yang berbeda dari *Head of Marketing, Public Relation*, dan pihak lainnya seperti *Human Resource Department* menjadikan penulis bingung dalam membuat suatu desain, namun selera-selera tersebut harus disatukan menjadi suatu desain yang baik dan menarik. Hal tersebut membuat revisi pekerjaan akan selalu ada baik itu mengganti warna dan tulisan, atau *layout* dan ilustrasi yang dipakai.

Hal berikutnya yang penulis temui ketika melaksanakan Praktik Kerja Magang adalah masalah komunikasi. *Miss Communication* dalam sebuah tim terkadang kerap terjadi karena yang berfikir tidak hanya 1 orang saja melainkan banyak orang. Sehingga terkadang terjadi kesalahpahaman dalam membuat desain karena *briefing* atau keinginan serta ekspektasi dari pihak lain tidak sesuai dengan apa yang penulis tangkap.

Kemudian kendala yang penulis rasakan adalah masa pandemi Covid-19 yang menyerang Indonesia menyebabkan Universitas Multimedia Nusantara meliburkan segala macam kegiatan baik itu perkuliahan ataupun pelayanan Universitas Multimedia Nusantara. Hal tersebut membuat penulis wajib melakukan pekerjaan dari rumah dan beralih menjadi sistem *online*. Bekerja dari rumah sangat berbeda ketika bekerja di kantor karena faktor dari luar ataupun dari dalam diri penulis. Faktor dari luar yang menghambat pekerjaan dari penulis ketika mengerjakan pekerjaan dari rumah seperti dimintai tolong oleh orang tua untuk ikut membantu merapikan rumah atau pekerjaan rumah lainnya. Faktor luar lainnya adalah susah untuk komunikasi untuk ketika mendapatkan *briefing* karena harus melakukannya via aplikasi penyampai pesan Whatsapp. Berbincang langsung tatap muka dengan via *chat* tentu berbeda sehingga terkadang terjadi *miss communication*. Selain itu, adapun faktor dari dalam diri penulis yaitu “mager” karena suasana rumah dan kantor yang berbeda jauh membuat *mood* penulis

menjadi merasa malas. Namun, hal tersebut tidak boleh dibiarkan karena tidak mencerminkan sikap yang professional.

3.3.3. Solusi Atas Kendala yang Ditemukan

Penulis ketika menjalankan masa Praktik Kerja Magang mulai dapat beradaptasi pada minggu kedua. Penulis mulai dapat membiasakan diri dengan tumpukan pekerjaan yang cukup banyak dengan belajar membuat daftar pekerjaan yang harus dilakukan sesuai dengan prioritas atau *deadline* yang telah ditentukan. Oleh karena itu, pekerjaan yang menumpuk dapat terasa ringan karena sudah terarah akan mengerjakan pekerjaan yang mana terlebih dahulu. Terkadang untuk meringankan pekerjaan di kantor penulis membawa pekerjaan ke rumah untuk dicicil sehingga pekerjaan di kantor akan menjadi lebih ringan dan dapat mengerjakan hal lain.

Penulis terkadang meminta saran dari desainer senior jika mengalami kebingungan dengan revisi pada desain yang ditolak. Selain dengan desainer senior, penulis juga terkadang meminta saran untuk membuat sebuah *copywriting* yang baik dan menarik kepada *public relation* karena terkadang *copywriting* yang ada pada *briefing* penulis rasa terdengar kurang cocok. Selama masa Praktik Kerja Magang penulis belajar untuk memperbanyak referensi visual baik ilustrasi, *layout*, ataupun *style* desain yang sedang *trending*. Hal tersebut penulis lakukan untuk menambah wawasan visual sehingga penulis dapat membuat desain yang dapat diterima oleh segala pihak yang seleraanya berbeda-beda. Selama melaksanakan Praktik Kerja Magang, penulis mendapatkan pujian dari hasil desain yang penulis buat. Mereka mengatakan bahwa penulis mengalami perkembangan dalam membuat sebuah desain menjadi lebih informatif dan menarik.

Dikarenakan masa pandemi Covis-19, penulis diwajibkan untuk bekerja dari rumah yang membuat penulis menemukan kendala-kendala lain yang tidak penulis temukan di kantor. Untuk masalah orang tua meminta bantuan dan rasa mager, penulis membuat daftar pekerjaan dan target pekerjaan adalah hal yang penulis lakukan sehingga tidak adanya pekerjaan yang tidak terselesaikan karena memiliki target setiap harinya. Komunikasi merupakan hal yang penting karena untuk menyampaikan suatu hal, begitu juga dengan pekerjaan. *Briefing* yang

penulis dapatkan kerap kali membingungkan penulis, oleh karena itu penulis terkadang mengirimkan pesan kepada *public relation* untuk minta dijelaskan secara lebih seksama *briefing* dari pekerjaan yang diberikan.